スーパーファミコン®

衛星放送対応

SUPER FAMICOM専用 マルチプレイヤー5対応

SHVC-ZX3J-JPN

SDガンダム G NEXT（ジーネクスト）

取扱説明書



BANDAI

ごあいさつ

このたびは(株)バンダイの任天堂スーパーファミコン専用カセット「SDガンダム G NEXT」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

⚠ 警　告

疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。
ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。他の要因により、手や腕の一部に傷害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

【バックアップに関するご注意】

むやみに電源スイッチをON/OFFしたり本体の電源を入れたままで抜き差しすると、バッテリーバックアップ機能でセーブ（記録）された内容が消えてしまうことがありますので、ご注意ください。また、カセット内蔵電池の電池切れのためにセーブ等ができなくなった場合は有償にて電池交換いたしますので、バンダイお客様相談センターまでお問い合わせください。

CONTENTS 目次

ゲームのルール

自分のユニットを動かしながら、敵よりも多くの都市や基地を占領します。その際に得られるポイント（得点）をなるべく多く稼ぐと同時に、接触するユニットとアクションバトルを行って、撃破してください。アクションバトルでは、それぞれのユニットに搭載している武器を駆使して、敵ユニットをたたきつぶし、マップ上から消し去ってください。勝敗は、最初に設定した勝利条件を満たしたプレイヤーの勝ちとなります。緻密に作戦を練って、自軍に有利な展開を考えてください。ダイナミックにプレイできる、シミュレーション&アクションゲームです。

勝利条件

このゲームは、何度でも楽しめるよう、様々な勝利条件があります。

ポイント制: 規定ターン終了後、最も多くポイントを得ている。
マスターMS殲滅制 :規定ターン内に、敵軍の大将MSを倒す。
（大将MSには回マークが付きます。）
本拠地占領制 :規定ターン内に、敵軍の本拠地を占領する。
（本拠地は各軍の初期配置にある基地です。）
都市占領制 :規定ターン終了後、最も多くの都市を占領している。
MS制 :規定ターン終了後、最も多くMSを持っている。
※各条件は重複して選ぶことができます。
※都市占領制とMS制では都市占領制が優先されます。
※ポイント制をOFFにすることはできません。

《シナリオモード専用》
コロニー落とし: 規定ターン内に、コロニー落としを成功させる。
アクシズ落とし: 規定ターン内に、アクシズ落としを成功させる。



モードの紹介

SCENARIOモード

ガンダムの世界を楽しむモードです。各シナリオは1マップ制となっています。

〔シナリオマップリスト(終了ターン／その時の勝利勢力)〕

1.ジャブロー(15T/ブルー軍)　2.オデッサ(12T/レッド軍)　3.キリマンジャロ(20T/レッド軍)
4.タンピコ(20T/ブルー軍)　5.ア・バオア・クー(15T/レッド軍)　6.ソロモン(18T/レッド軍)
7.アイランドイーズ(20T/ブルー軍)　8.ゼダンの門(24T/レッド軍)　9.アクシズ0088(24T/なし)
10.アクシズ0093(12T/ブルー軍)　11.フロンティア4(12T/ブルー軍)

CAMPAIGNモード

地球と宇宙のマップから、各1組ずつ選択します。✚キーでカーソルを動かし、Aボタンで決定です。連続7回ゲームができ、生産リストの継続も可能です。ブルー軍が勝利すると次のマップ選択になります。

〔キャンペーンマップリスト〕

《地球》	ジャブロー	《宇宙》	ア・バオア・クー
オデッサ	キリマンジャロ	ソロモン	アイランドイーズ
タンピコ	ホンコン・シティ	ゼダンの門	アクシズ0088
北極	地球	アクシズ0093	フロンティア4

CONFIGMAPモード

ルール設定を自由に行えるモードです。✚キーでマップを選択し、Aボタンで決定です。地球、宇宙、月を全て選んで、STARTボタンを押すとルール設定画面になります。

〔コンフィグマップリスト〕

《地球》	1.ジャブロー	《宇宙》	1.ア・バオア・クー
2.オデッサ	3.キリマンジャロ	2.ソロモン	3.アイランドイーズ
4.タンピコ	5.ホンコン・シティ	4.ゼダンの門	5.アクシズ0088
6.北極	7.地球	6.アクシズ0093	7.フロンティア4

《月》　1.月0079　2.月0083　3.月0087　4.月0088
5.月0093　6.月0123　7.月0152

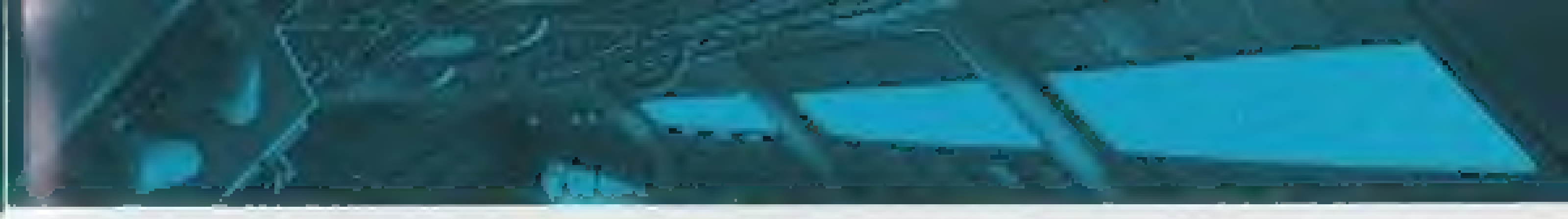
コントローラーの基本操作

■1人ではコントローラー1のみ、2人ではコントローラー1と2を使用。
■3～4人でのマルチプレイヤー5対応機器使用時は各コントローラーを使用。
■コントローラーが2つの場合は、コントローラー1をブルーとグリーン、コントローラー2をレッドとイエロー軍が使用します。
（コンフィグモードにて変更可能）

マップ画面での操作



Aボタン:全ての決定（ユニットの移動、バトルの有・無）
Bボタン:全てのキャンセル（ユニットの移動、バトルの有・無）
Xボタン:サブメニューの呼び出し
Yボタン:✚キーとの併用で高速スクロール
Rボタン:マップ上のユニットを消す
Lボタン:ヘックスの表示・非表示
R・Lボタン: コロニーレーザー砲／MSの特殊攻撃の方向
ユニット表の時：一覧表推進剤、弾薬の残数を表示選択
STARTボタン:使用しません。
SELECTボタン:自軍ユニットの検索
✚キー:カーソルの移動



バトル画面での操作

Aボタン:ミサイル、バルカン砲、メガ粒子砲等の発射、戦闘タイプの選択（バトル開始画面）
Bボタン:グレネード、ミサイルの発射、ファンネル等の放出、戦闘タイプの選択（バトル開始画面）
Xボタン:主にビームサーベル系の武器の使用
Yボタン:主にビームライフル系の武器の使用
Rボタン:攻撃をかわす（一部のMSはできません）、バリアを張る（巨大MS等）
Lボタン:変形（可変MSのみ）
STARTボタン:バトルのスタート、ポーズ
SELECTボタン:自機のオート・マニュアルの変更·支援攻撃
✚キー:自機の移動

3D対艦バトル画面での操作

Aボタン:攻撃
Bボタン:下方向への照準の移動
Xボタン:上方向への照準の移動
Yボタン:攻撃（Aボタン同様）
STARTボタン:バトルのスタート、ポーズ
SELECTボタン:強制離脱、自機のオート·マニュアルの変更（バトル開始画面）
✚キー:自機の移動、照準機の移動

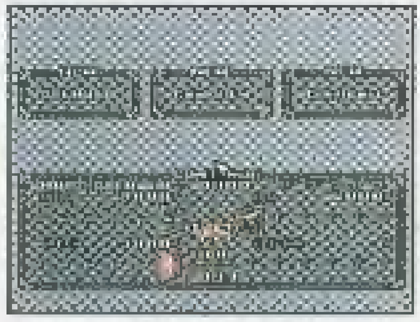
砲撃戦バトルでの操作

Aボタン:攻撃
STARTボタン:バトルのスタート、ポーズ
SELECTボタン:オート·マニュアルの変更
✚キー:照準機の移動

ゲームの準備

スーパーファミコン本体に『SDガンダムGNEXT』のROMカセットをセットし、電源を入れてください。タイトル画面が表示されたら、STARTボタンを押してモード選択画面に進んでください。





■ゲームモードの選択

✚キーで好きなモードにカーソルを動かし、Aボタンで決定してください。

○はじめからゲームをする場合
「SCENARIO」「CAMPAIGN」「CONFIGMAP」から選択してください。

○つづきからゲームをする場合
CONTINUEから選択してください。

コンティニューデータの見方



軍編成と旗

[12軍モード]


連邦軍


エゥーゴ


ティターンズ


ジュピトリス


公国軍


デラーズ・フリート


アクシズ


ネオジオン


クロスボーン・バンガード

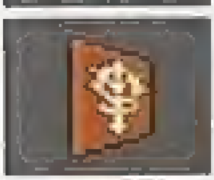

ザンスカール

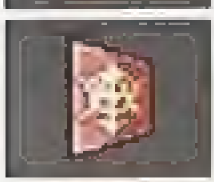

リガ・ミリティア


コロニー国家連合

[6軍モード]

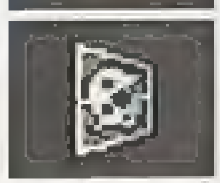

連邦軍


公国軍


アクシズ

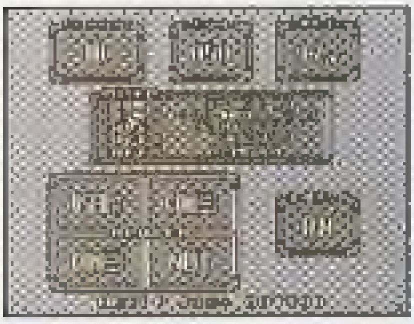
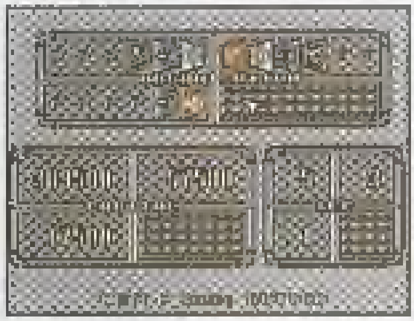
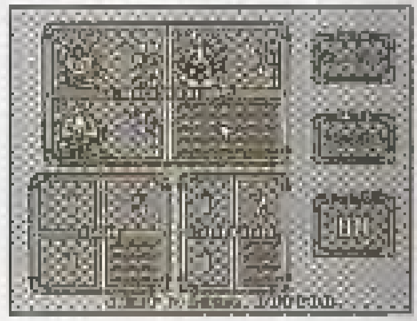

ティターンズ


クロスボーン・ザンスカール


コロニー国家連合

ルールの設定

各モードでプレイ上の様々なルールを設定できます。設定したい項目にカーソルを合わせ、Aボタン（順送り）又はXボタン（逆送り）で好きな数値を設定してください。SELECTボタンで次のページに移ります。モードによっては黒くなっている項目があり、それらを変更することはできません。

1.COMMAND
1フェイズ（自軍）に命令できる回数です。「ALL」を選ぶと自分のフェイズ中に、所有する全てのユニットや基地に命令を与えることができます。

2.TURN
1ゲーム中のターンの制限数です。ゲームは全てのターンが終わった時点で終了となります。

3.軍モード
軍の編成です。12軍モードと6軍モードを選択できます。

4.勝利条件
5つの勝利条件が選択できます。（ポイント制は常にONです。）

5.PLAYER
各軍を操作するプレイヤーです。人の場合は「USER」、コンピュータの場合は「COM」を選択し、対戦プレイの場合は両軍とも「USER」にしてください。両軍とも「COM」に設定するとコンピュータ同士のゲームが観戦できます。

※Xボタンを押すとサブメニューが表示されます。

6.生産モード
TECHNICALのレベル数分(最大40)、所属軍とは無関係にMSの生産リストを作成するスイッチ設定です。ONにするとサブメニューに"生産リスト"が追加されます。さらに、サブメニューのコンフィグで生産リストのパスワードが表示されます。

7.ORGANIZATION
軍の編成をします。

8.CAPITAL
軍の資金です。ユニットの生産や都市の占領で増減します。

9.TEC
ユニットの生産技術です。5~34までの段階があり、ここでは1~20までの数値が設定できます。

10.CAPTAINS
大将となるMSを選択・決定します。大将MSには©マークが付きます。

11.SOUND
サウンドのモノラル・ステレオを選択します。

12.補給
補給のオート・マニュアルを選択します。(詳しくは30ページの補給へ)

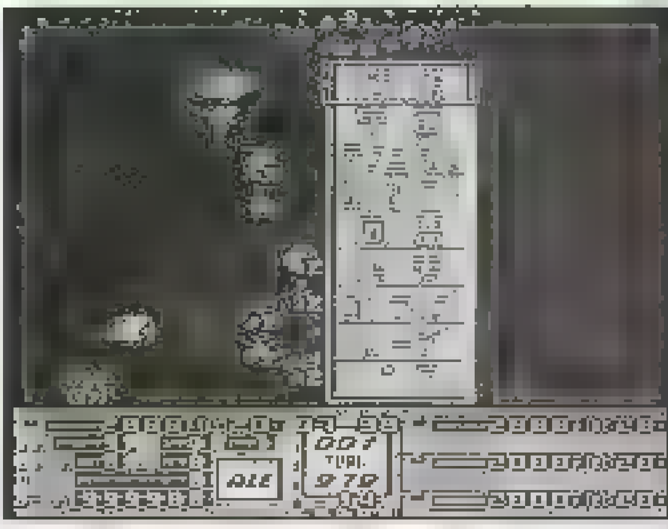
13.BGM
ゲーム中の音楽です。全部で13種類あります。

14.CONTROL
各軍を操作するためのコントローラーを決定します。

全てのレベルを設定した後、STARTボタンを押すと、
いよいよゲームが始まります。

サブメニュー

マップ画面中、Xボタンを押すとサブメニューが表示されます。好きなメニューにカーソルを合わせ、Aボタンで決定してください。



情報

ベース表、ユニット表、勢力比、ミニマップのサブメニューが表示されます。

ベース表

自分が占領した基地を一覧できます。見たい基地を✚キーで選んでAボタンを押してください。その基地がマップ上に表示されます。
（基地数が多い場合は、✚キーの左右で送ってください。）

生産予定のユニット数　　生産中のユニット数

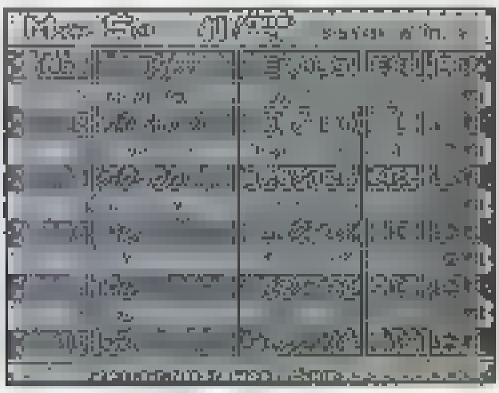


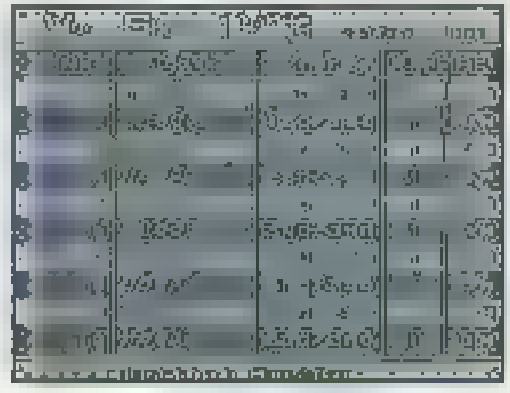
[illegible]のユニット数　　ドックアウトユニットの数

●SELECTボタンを押すと都市一覧画面になります。

ユニット表

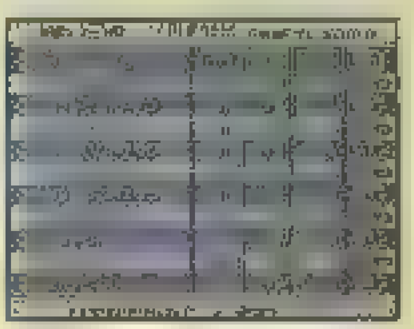
自軍のユニットが一覧できます。はじめにMSが表示され、Xボタンで戦艦の表示に切り替わります。





[MS一覧表]

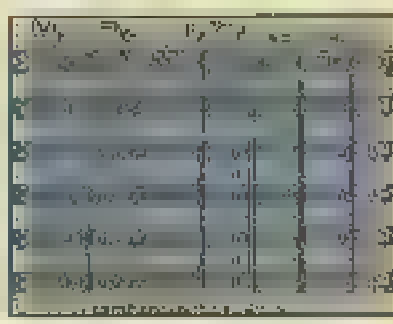
No.:MSの通し番号
TYPE:ユニット名
ENERGY:現在のエネルギー残量／最大エネルギー
EXP:現在のレベル
ACT:戦艦に搭載されていなければ「ON」、搭載されていれば「SHIP IN」、ドックに入っていれば「DOCK IN」
END（左端）:そのフェイズでは既に命令済みということを表します。
GAS:推進剤の残量（L・Rボタンで推進剤と弾薬が表示されます。）



A:Aボタン武器の弾薬
B:Bボタン武器の弾薬

[戦艦一覧表]

No.:戦艦の通し番号
CLASS:ユニット名
ENERGY:現在のエネルギー残量／最大エネルギー
ACT:ドックに入っていなければ「ON」、入っていれば「DOCK IN」
END（左端）:そのフェイズでは既に命令済みということを表します。
GAS:推進剤の残量（L・Rボタンで推進剤と弾薬が表示されます。）



MS:MS用の補給ポイント
WS:戦艦用の補給ポイント

●ユニットの検索
ユニットを選択しAボタンを押すと、そのユニットをマップ上に表示することができます。

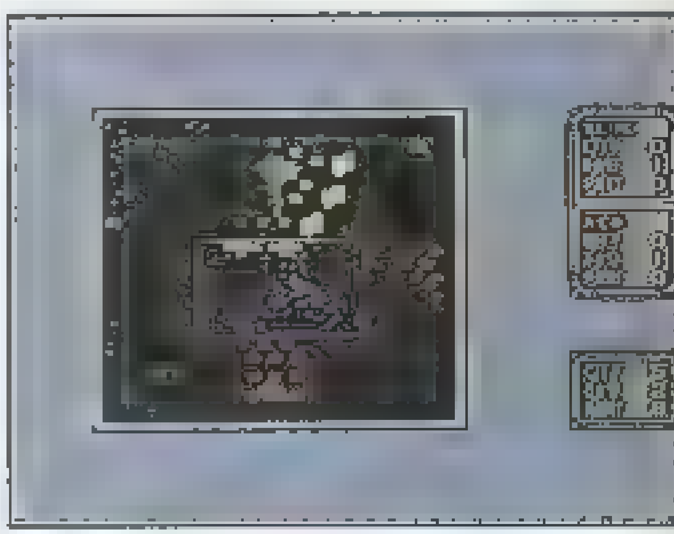
●ソート切り替え
STARTボタンを押すことで、表の並びを番号順、生産コスト順、移動力順、50音順に切り替えることができます。

●一覧表の早送り・早戻し
Yボタンを押しながら✚キーを押すと、↓で早送り、↑で早戻し、→10コ飛ばし、←10コ戻しができます。

■宇宙
地球、月マップ上にいる時、宇宙マップに戻る場合に使用します。宇宙マップ上の地球、月のヘックスをAボタンで押すと、地球、月マップになります。

■セイリョク比
現時点での最大4軍の勢力が比較できます。規定ターン終了後は、この勢力比によって勝利・敗北の結果が得られます。

■ミニマップ
全体を見渡せるミニマップが表示されます。自軍・敵軍のユニット、占領物は各軍の色で表示されます。ミニマップ上の枠を✚キーで移動し、Aボタンを押すと、移動した場所のマップ画面に移れます。



■テクニカル
GOLDを使用し、「TEC」のレベルをアップさせることができます。(1ターンに1回)

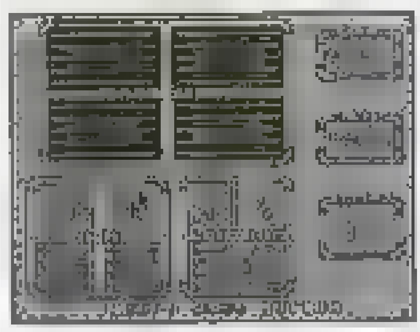
■生産リスト
生産リストの変更を行います。「TEC」1レベルごとに、生産するMSを選択できます。オリジナルの軍は最大40機のMSを持つことができます。
✚キーの上下左右で選択します。すべて変更が終了したら、Aボタンで決定です。

■同盟
勢力を選択し、同盟を結ぶことができます。

■消去
自軍のユニット（大将MS）以外を消すことができます。カーソルを廃棄したいユニットに合わせてAボタンを押すと、マップ上からそのユニットを廃棄します。

■パス
コマンド数がまだ残っていても、強制的に自軍のフェイズを終了し、敵軍のフェイズに切り替えます。

■コンフィグ
各種設定が行えます。
（詳しくはP8の「ルールの設定」を参照ください。）

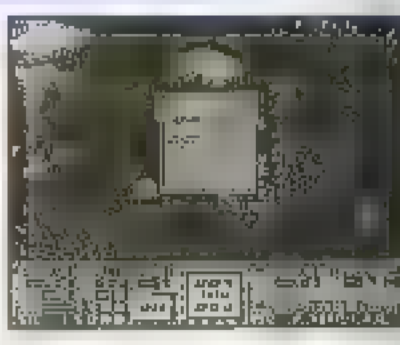


■セーブ
データを保存することができます。枠内でAボタンを押し、Xボタンで決定です。



マップ画面

マップ画面の見方





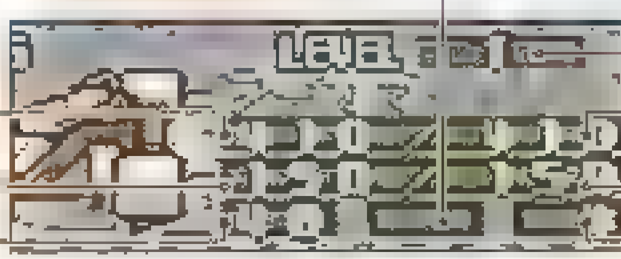
ユニットインフォメーション

マップ上のユニットにカーソルを合わせてAボタンを押すと、自軍・敵軍にかかわりなく画面下部にインフォメーションが表示されます。

[MS]



[戦艦]



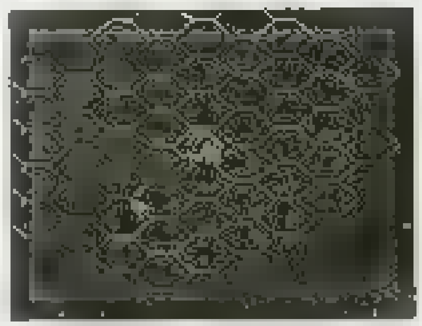
※この状態の時、Xボタンを押してもサブメニューは表示されません。
A又はBボタンで解除してから行ってください。

ユニットの移動

戦艦・MSの移動

動かしたい戦艦・MSにカーソルを合わせ、Aボタンを押すと戦艦・MSのミニメニューが表示されます。ミニメニューから「イドウ」を選択し、Aボタンを押すとマップ上に移動可能範囲が白く表示されます。カーソルを移動可能範囲内のヘックスに合わせ、Aボタンを押すと配置、(Bボタンを押すとキャンセル)再びAボタンを押すと決定となります。
その際、ミニメニューが表示されないMSは直接移動可能範囲がマップ上に表示されます。





推進剤の消費

戦艦やMSは移動を行うと推進剤を消費します。推進剤が0になると戦艦やMSは周囲1ヘックス分しか移動できなくなります。
回復するには、戦艦やMSに補給をする必要があります。
(詳しくはP30の「補給」を参照ください。)

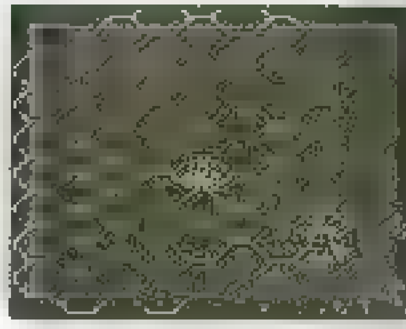
戦艦からMSの発進

MSを発進させたい戦艦にカーソルを合わせ、Aボタンを押すと戦艦のミニメニューが表示されます。ミニメニューから「MS」を選択し、Aボタンを押すと画面下に搭載しているMSが表示されます。発進させたいMSを選択しAボタンを押すと、そのMSの発進可能範囲が白く表示されます。移動させたいヘックスにMSを移動させ、Aボタンを押すと配置、(Bボタンを押すとキャンセル)再びAボタンを押すと発進となります。

※戦艦からのMSの発進は戦艦が命令実行済みの場合でも、MSが命令実行前であれば可能です。

※命令実行済みのMSは、搭載MS表示の部分に発進できるまでのターン数が表示され、発進させることはできません。

■戦艦へのMSの格納



格納させたいMSの移動可能範囲内に戦艦がいる場合、MSの格納が可能です。MSを戦艦と同じヘックスへ移動させ配置、決定すれば自動的に格納されます。ただし、格納させたい戦艦がMSの搭載可能数を満たしている場合は格納できません。また、MSを回復させるだけの補給ポイントがない場合、格納はされますが補給はされません。

■廃棄コロニーの移動



占領下にある廃棄コロニーは、移動させることができます。移動させたい廃棄コロニーにカーソルを合わせ、Aボタンを押すと移動可能範囲が白く表示されます。移動させたい場所にカーソルを移動させ、Aボタンを押すと移動します。

■熱核ロケット

中立基地に隠されている熱核ロケットを探し出せば、廃棄コロニーに設置し、1機につき2ヘックス分移動距離を広げることができます。発見した熱核ロケットは、ユニット(MS同様)として戦艦に収納し、廃棄コロニーまで運べます。

> 全てのユニットは、1フェイズにつき1コマンドのみ可能で、
> コマンドが終了したユニットには"E"マークが表示されます。

※SELECTボタンを押すと、ユニットを順次検索することができます。
※マップ画面でカーソルを早く動かしたいときは、Yボタンを押しながら✚キーで移動させてください。

戦艦・MSのミニメニュー

[戦艦]



移動　戦艦の移動

砲撃　戦艦からの長距離攻撃

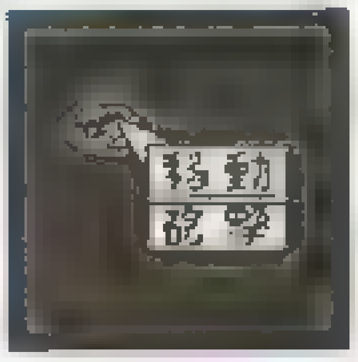
特別　戦艦からの特別攻撃

MS　MSの発進

補給：戦艦の補給（詳しくはP.30の「補給」を参照ください。）

生産：MSの生産

[MS]

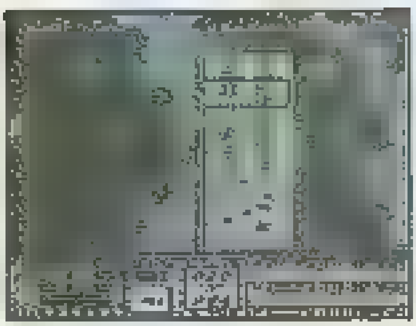


移動：MSの移動

砲撃　MSからの長距離攻撃
（詳しくはP.29の「砲撃」を参照ください。）

特別　MSからの特殊攻撃
（詳しくはP.29の「特別」を参照ください。）

宇宙と地球・月間の移動



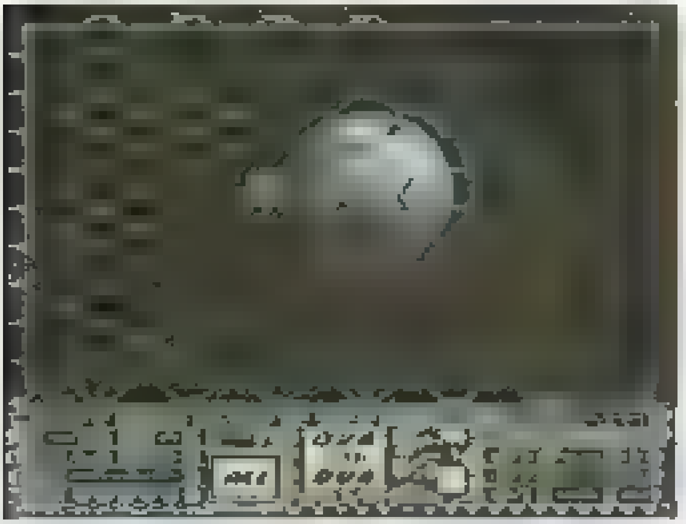
宇宙マップ上の地球・月の中心部にカーソルを合わせ、Aボタンを押すと地球・月のマップを見ることができます。逆に、地球・月マップから宇宙マップに戻る時は、サブメニューの『宇宙』を選択し、Aボタンで決定してください。

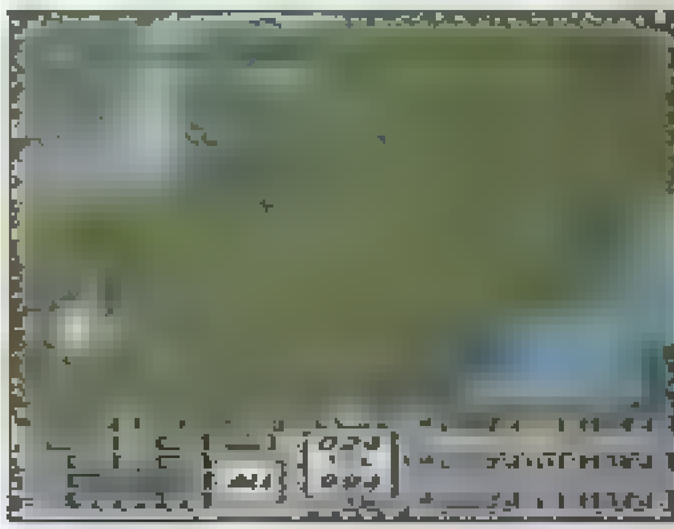


宇宙・地球間の航行は万能艦、HLV（移動用カプセル）が可能となり、宇宙・月間の航行は宇宙艦、万能艦、HLVが可能となります。

宇宙⇒地球・月

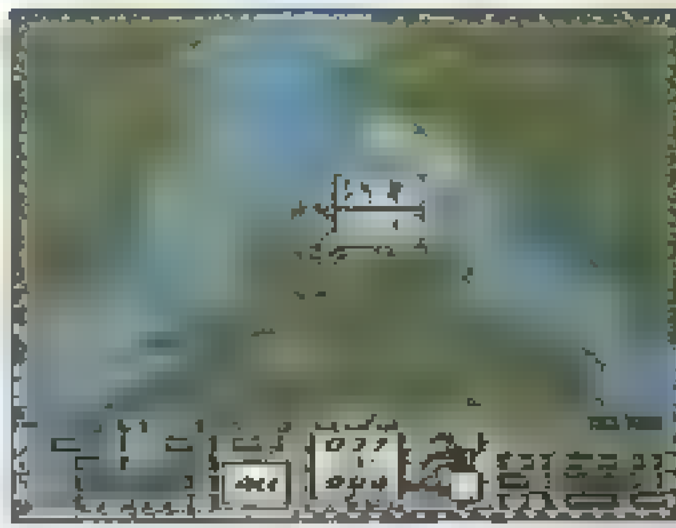
地球または月のマップのGヘックスに戦艦やHLVを移動させると、地上に降下することができます。





地球・月⇒宇宙

地球・月から宇宙への移動は、宇宙艦や戦艦、HLVを自軍占領下のシャトル基地から打ち上げます。自軍のシャトル基地に艦を移動させると、メニューに「打ち上げ」と表示されるので、コマンドを実行すれば宇宙に移動できます。しかし、移動力が不足している場合は、「打ち上げ」のコマンドが表示されず、宇宙へ行くことはできません。その時は、いったんシャトル基地に待機させ、次のターンで再び「打ち上げ」を実行してください。



◆降下ヘックス
降下ヘックスは、それぞれのマップの特定の位置と連動しています。

※宇宙→小宇宙（アクシズ、ソロモン他）への移動も、地球・月への移動と同様に行います。また、小宇宙マップの端に移動すると、宇宙マップに戻ることができます。

占　領

MSを敵軍よりも早く基地などに移動させると占領が完了し、ポイントが得られます。また、占領物はマップ上で自軍と同じ色のマークが記されます。



◆既に敵が占領している基地などに自軍のMSを移動させると3Dバトル画面となります。3Dバトルで基地のエネルギーを0にすると占領に成功します。その際、占領した敵基地に生産中、又は生産を完了したユニットがいれば、それらは自軍のものとなります。ただし、ドック内に入港している戦艦は、搭載しているMSとともに消滅します。（詳しくはP21の『生産』を参照ください。）

占領物のサブメニュー

［基地］



●基地上にユニットがいる場合

ユニット：ユニットに命令を与えることができます。

ベース：ファクトリーやドック内のユニットを発進させたり、ファクトリーでユニットを生産することができます。

●基地上にユニットを移動させた場合



ドック：ユニットをドックに入港させることができます。

防　衛：ユニットは基地上に待機し、敵から基地を守ります。

［シャトル基地］



●シャトル基地に戦艦を移動させた場合

打ち上げ：戦艦を宇宙に打ち上げます。

防　衛：戦艦はシャトル基地上に待機し、敵から基地を守ります。

占領対象物と収入

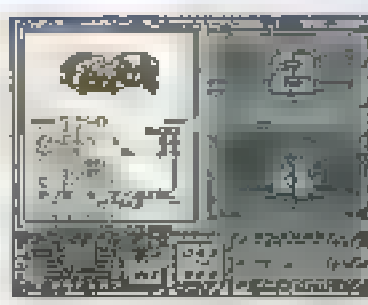
占領物	機能	収入	
		ポイント	資金G
基地	ユニットを生産することができます。	2000	
シャトル基地	戦艦を宇宙に打ち上げることができます。	1000	-
都市 ロ	毎ターンごとに収入を得ることができます。	500	可変
コロニーレーザー砲	コロニーレーザー砲を撃つことができます。		
廃棄コロニー	移動させてコロニー落としができます。		
固定砲台	射程ヘックス内のユニットを攻撃できます。	1500	

●都市の耐久度

都市には耐久度があり5段階(0～4)で表されます。都市上での2Dバトルで減少します。耐久度が減少するとGOLDの収入も減少します。耐久度は毎ターン1ずつ回復します。

生産

MSの生産



一定の資金をもっていると自軍の占領下にある生産基地内のファクトリーでユニットを生産することができます。まず、自軍のフェイズになったら、基地にカーソルを合わせ、Aボタンを押します。生産画面（FACTORY)が表示されたら、1～8の空いている工場にカーソルを合わせ、Aボタンを押します。生産したいMSを✚キーの上下で選び、Aボタンで決定。Xボタンで生産を開始します。MSは、現在持っている資金で生産可能な金額のMSだけを表示します。

■生産基地の種類

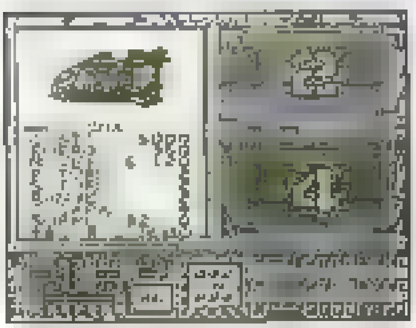
生産基地には規模の大小があります。そのため、設置してある工場数も2、4、6、8の4種類があります。✚キーで6~8の工場画面になります。

※生産MS選択時に、RボタンでMSの装備を見ることができます。

◆生産MSのインフォメーション
COST 生産金額
ENERGY エネルギー
MOVE 移動力/推進剤量
P TURN 生産完了ターン数
S TURN 補給が満タンになるターン数
S POINT 一回の補給での補給量
コメント 宇(宇宙空間)、陸(地上移動)
水(深海移動)、空(空中移動)
占(占領)、間(間接攻撃)
○(可能)、×(不可)

戦艦の生産

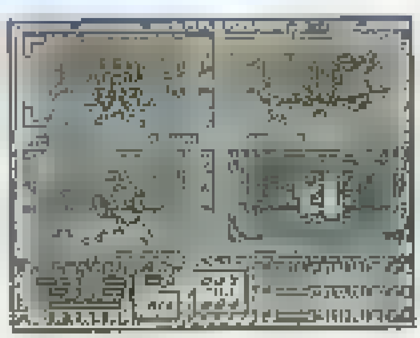
手順はMSの生産と同じです。ただし、生産したい戦艦は、✚キーの左右で選んでください。



◆生産戦艦のインフォメーション
COST 生産金額
ENERGY エネルギー
MOVE 移動力/推進剤量
P TURN 生産完了ターン数
S TURN ドック内で補給が満タンになるターン数
RANGE 砲撃の射程ヘックス
C CAPA 搭載可能MSの最大数
SUPPLY MS用補給物資量/戦艦用補給物資量
コメント 宇宙(宇宙移動)、月(月面移動)
地球(地上移動)、○(可能)、×(不可)

生産完了ユニットの発進

生産が完了したユニットを基地から発進する場合は、生産が完了したファクトリーに「出撃OK!」と表示されていますので、そのファクトリーにカーソルを合わせ、Aボタンを押せば発進させることができます。

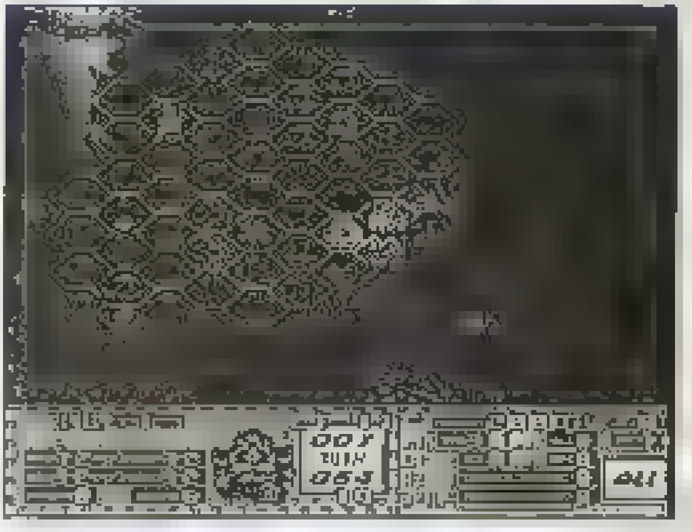


バトル

マップ上で敵のユニットと接触すると、バトルを仕掛けることができます。バトルを仕掛けると、画面はバトルモードに切り替わります。戦略上邪魔な敵ユニットは、バトルを仕掛けて撃破しましょう。

バトルを仕掛ける

自軍のユニットを敵ユニットの隣に移動させると攻撃可能な敵ユニットが白く表示されます。複数の敵ユニットと隣り合う場合は、✚キーで戦いたい敵ユニットを選び、Aボタンを押してください。バトルが始まります。戦艦や基地から発進した直後のユニットはバトルを仕掛けられません。



バトルの回避

敵ユニットと隣り合っても、バトルを避けたい場合はBボタンを押してください。敵ユニットの色が白から元の色に戻ったらAボタンで決定します。

バトル範囲の決定

バトルに参加するMSの数は、バトルの中心位置によって変わります。移動先に隣り合う敵MSが白く表示されている状態の時、✚キーでバトルの中心となるMSを選択し、Aボタンで決定してください。画面はバトルスタート画面に切り替わり、STARTボタンを押すとバトルの開始です。
バトルの範囲は、バトルを仕掛けられたMSを中心とした計7ヘックス分です。そこにいる味方、敵、同盟ユニットは全てバトルに参加、もしくは支援参加となります。バトルの舞台は中心ヘックスの地形となります。

バトルの種類

1.MSvsMS

MSがMSに攻撃を仕掛けると、両軍併せて最大7機が同時にバトルを行う、アクションバトルになります。



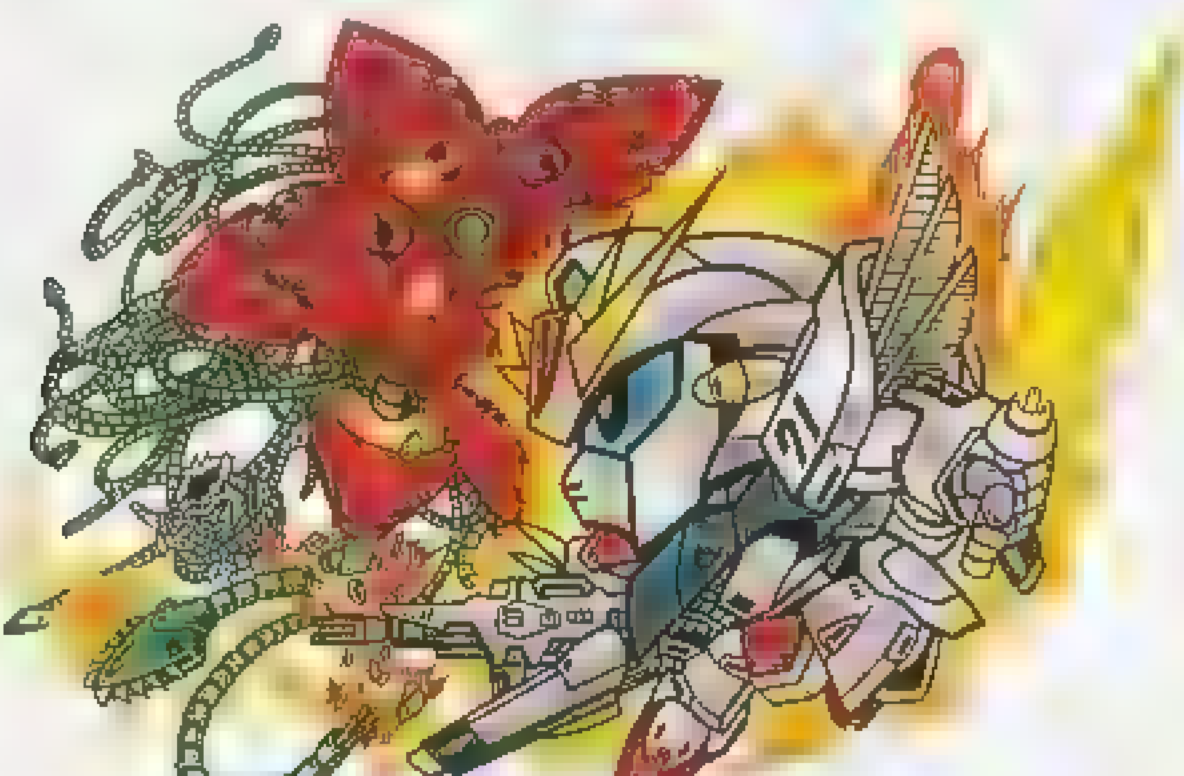
1画面説明

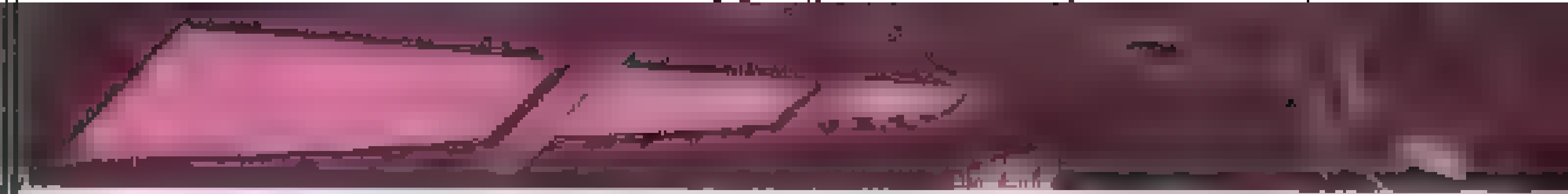
＜攻撃側のデータ＞　＜防御側のデータ＞



2MSの操作

プレイヤーが操作するMSは攻撃を仕掛けたMSか、仕掛けられた各軍1機のみです。自軍が複数の場合、他のMSはコンピューターが操作します。
プレイヤー操作のMSが破壊された後は、コンピューターが引き続き自軍のMSを操作し、画面はエネルギー残量の一番多いMSを中心に動きます。





■操作の設定（AUTO&MANU）

バトルスタート画面時に、SELECTボタンで「AUTO（オート全てのMSをコンピュータに操作させる）」か「MANU（マニュアル攻撃を仕掛けたMSは自分で操作する）」かを選択してください。

■作戦タイプの選択

操作を「AUTO」にした場合、または自機以外に味方のMSがいる場合、コンピュータが操作するMSに「作戦」を与えることができます。Aボタンで順送り、Bボタンで逆送りし、6種類の命令が与えられます。



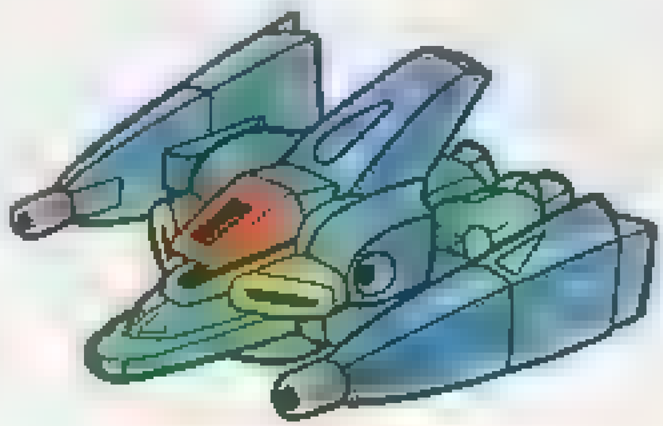
ノーマル 通常の戦闘
突　撃 積極的な戦闘
一　撃 一撃離脱の戦闘
生　存 退避戦闘
護　衛 護衛目標を守る（✚キーで護衛目標を選択）
集　中 目標を集中（✚キーで攻撃目標を選択）

■MSの判別

バトル中、プレイヤーの操作機はバーニア噴射、サーベル、ビームの色で判別することができます。プレイヤーの操作機はオレンジで、それ以外は黄色になります。

■MSの攻撃と操作方法

✚キーで操作機を移動させながら、ＡＢＸＹのいずれかのボタンで攻撃を行います。可変MSはLボタンで変形します。また、Rボタンで敵の攻撃を一瞬かわすことができます。さらに、巨大MAは、Rボタンでバリアを張ることができます。（詳しい操作方法はＰ５の「バトル画面での操作」を参照ください。）

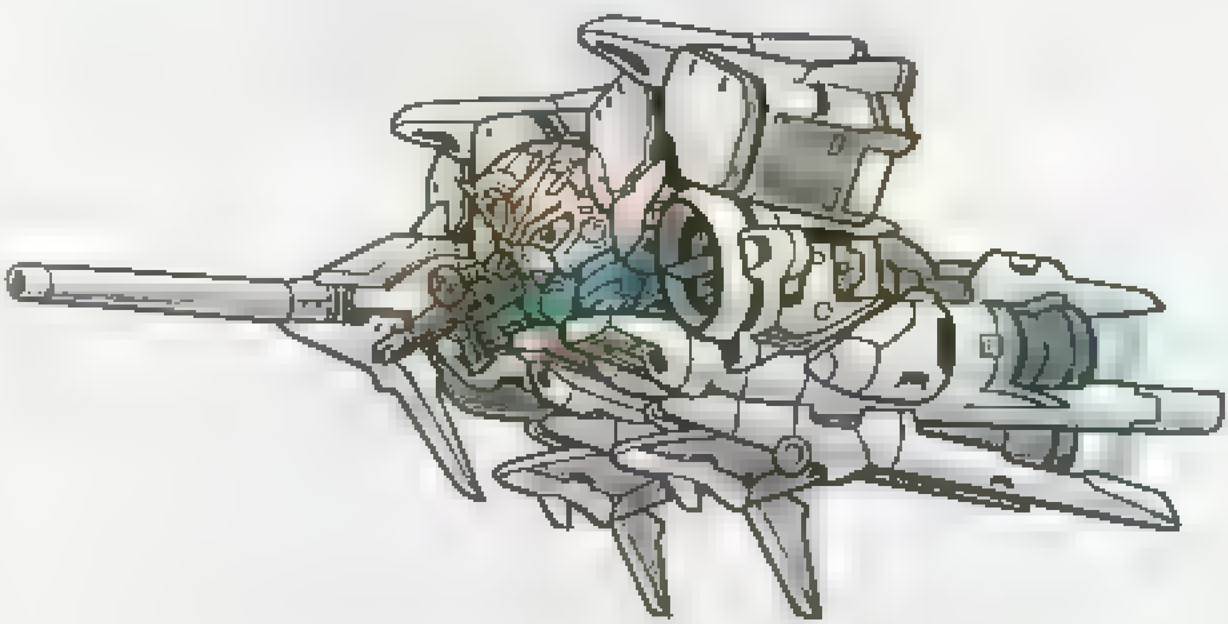


武器の使用制限
使用回数に制限のある武器は、画面上部に表示されます。消耗した弾薬は補給をすると使用回数が回復します。

地形とMSの関係
MSは地形によって、バトルの得意・不得意があります。他機同時バトルの場合でも、バトルの舞台となる地形に侵入できないMSは、戦闘に参加することができません。

バトルの制限時間
バトルの制限時間は60秒です。ただし、自軍又は敵軍のMSが全て破壊された場合は、時間内であってもバトルは終了します。

戦艦の支援攻撃
MSバトルの時、攻撃を仕掛けた軍のバトル範囲内に戦艦がいる場合、バトル中に戦艦が支援砲撃をしてくれます。バトル中にSELECTボタンを押すと、支援砲撃を行います。



2.MSVS戦艦（MSから攻撃を仕掛けた場合）

MSが隣り合ったヘックスにいる戦艦に攻撃を仕掛けた場合、敵戦艦に対しMSが真上からダイビングしている3D対艦バトルモードになります。MSを敵戦艦からの砲撃を避けながら操作し、照準を敵戦艦に合わせ、A又はYボタンで攻撃してください。敵戦艦に隣接するヘックスに、味方のMSがいると、最大2機での攻撃が可能です。

■画面説明



■操作の設定（AUTO&MANU）

バトルスタート画面時に、SELECTボタンで「AUTO」か「MANU」かを選択してください。選択後、STARTボタンでバトルが始まります。

■MSの操作

画面上のMSの位置は固定されています。✚キーの左右で画面を回転、上下でMSを上下に移動させます。Xボタンで照準をMSから遠ざけ、Bボタンで近づけます。A又はYボタンで攻撃してください。SELECTボタンを押すと強制離脱をします。

■バトルの制限時間

バトル制限時間は30秒です。時間内であっても、MSか戦艦のエネルギーが0になったら、バトルは終了します。

◆3D対艦バトルは、敵軍の基地と固定砲台を占領する際にも行われ、その場合の攻撃目標は基地、固定砲台となります。

戦艦VS MS（戦艦から攻撃を仕掛けた場合）



戦艦がMSに攻撃を仕掛ける場合は、隣り合わない敵ユニットに長距離攻撃を仕掛けることができます。カーソルを戦艦に合わせてAボタンを押し、ミニメニューから「砲撃」のコマンドを選択すると、攻撃可能範囲が白く表示されます。攻撃したいユニットにカーソルを合わせ、Aボタンを押してください。2Dバトル画面に切り替わるので、回避運動をする敵MSにうまく照準を合わせて攻撃してください。また、遠距離攻撃ができるMSの場合は反撃してきます。敵MSの隣接ヘックスに、別の敵MSが射程内であれば、2機同時に砲撃できます。

■画面説明



4.戦艦VS戦艦

戦艦が戦艦に攻撃する場合、敵戦艦に対し、砲手の視点でのバトルになります。

■画面説明



■操作の設定（AUTO&MANU）

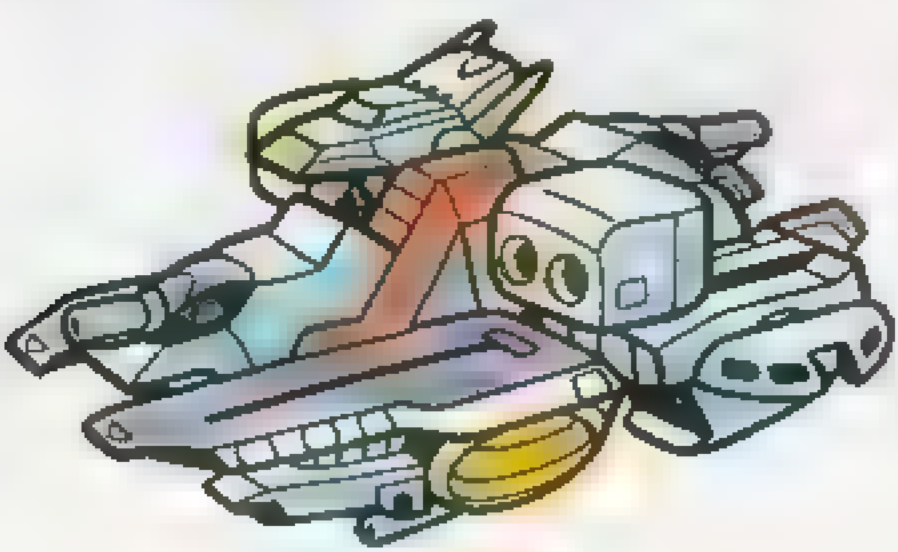
バトルスタート画面時に、SELECTボタンで「AUTO」か「MANU」かを選択してください。選択後、STARTボタンでバトルが始まります。

■戦艦の操作

✚キーで照準を移動させながら攻撃します。攻撃された戦艦に隣り合う戦艦がいた場合、敵戦艦なら一緒に戦闘に参加します。

■ダメージ

敵からの攻撃でダメージを受けると、画面が白くなります。さらにエネルギーが0になると、画面が揺れて赤くなります。

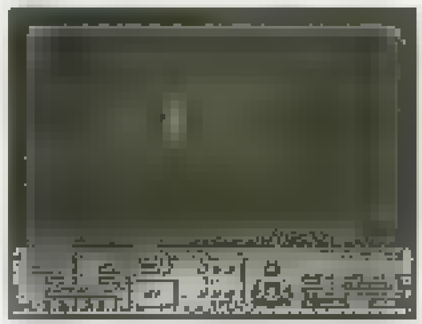


■対象ユニットの隣接ヘックスに複数の戦艦がいた場合

艦まで同時戦闘可能です。2艦以上の場合は、対象戦艦を選択してから戦闘に入ります。

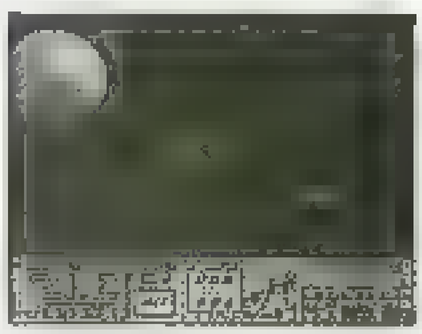
3.MSの砲撃・特別攻撃

■砲撃



MSの中にも戦艦と同じように長距離攻撃が可能なユニットがあります。まず、砲撃が可能なMSにカーソルを合わせ、ユニットメニューから「砲撃」コマンドを選択します。攻撃可能範囲が白く表示されたら、攻撃目標にカーソルを移動してAボタンを押してください。攻撃が始まります。

■特別攻撃



射撃攻撃の中には、特に強力な攻撃として特別攻撃があります。射程内にいるユニットに大ダメージを与えることのできる特別技です。特別攻撃の可能なMSにカーソルを合わせ、ユニットメニューから「特別」コマンドを選択します。攻撃可能範囲が白く表示されたら、L・Rボタンで攻撃方向を選び、Aボタンで発射してしてください。

※特別攻撃を行うと、そのユニットはエネルギーを100消耗します。MSの残りエネルギーが100未満の場合、特別攻撃は使えません。

補給

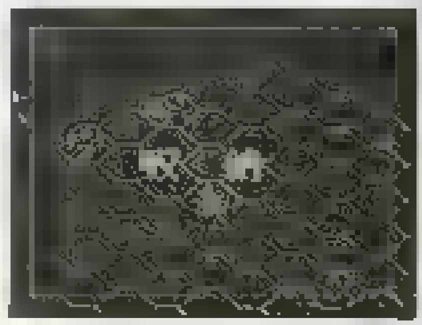
補給は、コンフィグでオートとマニュアルの設定ができます。オートを選択すると、戦艦の補給が自動になります。

■戦艦の補給（オート）



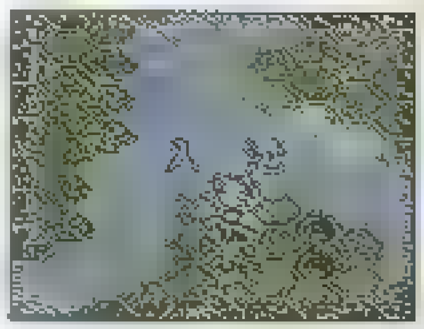
戦艦は補給艦と隣り合うヘックス内でエネルギー、推進剤、MS補給力を補給することができます。ただし、補給した戦艦や補給艦は、補給に要した補給ポイントが消費されます。また、戦艦や補給艦に十分な補給ポイントが残っていない場合、ユニットの色替えで、補給できなくなったことを表します。

■MSの補給（マニュアル）（オート）



MSは戦艦に搭載することで、エネルギー、推進剤、弾薬を補給することができます。その際、MS等に必要な補給ポイントが消費されます。戦艦に十分な補給ポイントが残っていない場合、そのMSを搭載できなくなります。その時は、MSを基地に格納して補給を受けてください。

■戦艦の補給（マニュアル）

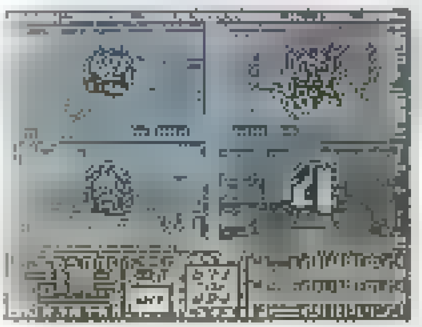


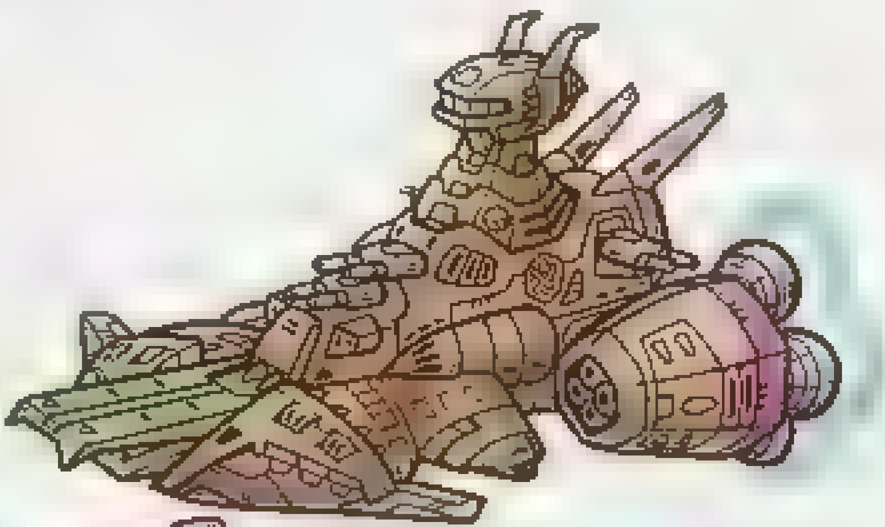
戦艦は基地に移動させ、Aボタンを押してください。ミニメニューから「ドック」を選び、空いているドックに収納すると、補給が開始されます。また、戦艦は補給艦からも補給を受けることができます。その場合は、まず戦艦を補給艦に隣り合うヘックスまで移動させます。次に、補給艦にカーソルを合わせ、ミニメニューから「補給」のコマンドを選びます。カーソルを補給する戦艦に合わせ、Aボタンを押すと補給が行われ、各数値が回復します。

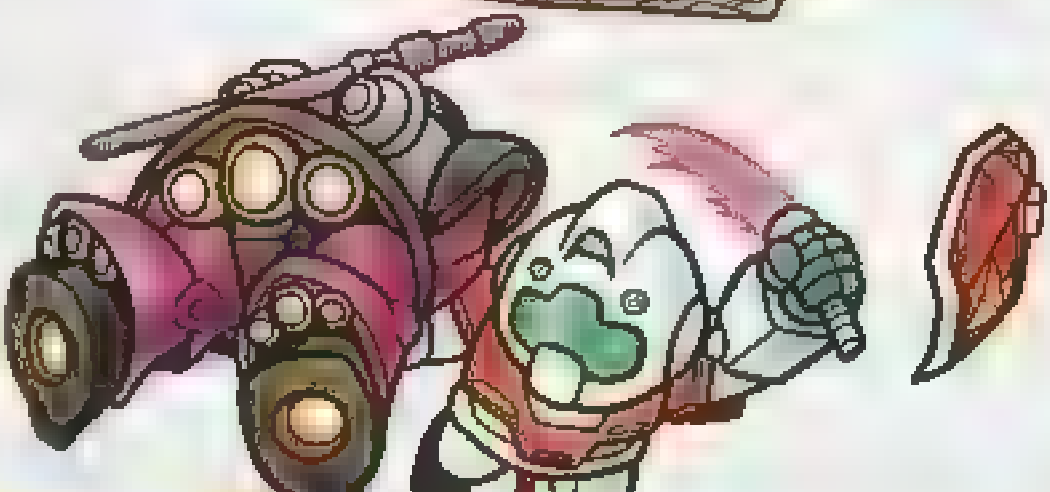
都市補給
都市・コロニーにいる戦艦も、補給が行われます。

補給ターン
上記の全補給に関して、各ユニットの補給が満タンで完了するまでターン数は、各ユニットのS TURNの数値によって変わります。また、ユニットの情報の中に『残補給ターン数』が追加されます。

MSドック格納
MSをドックに格納すると補給ができます。



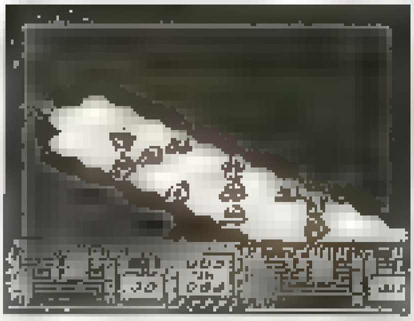






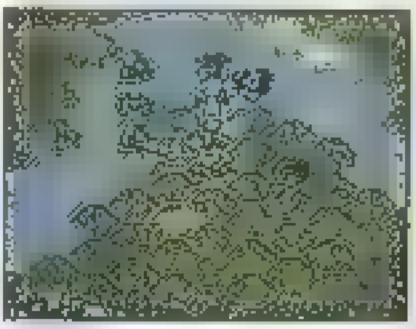
コロニーレーザー砲／固定砲台での攻撃

コロニーレーザー砲



コロニーレーザー砲は射程距離内にいるユニットを全滅させることのできる究極の兵器です。たとえ射程内に味方のユニットがいても、敵ユニットと一緒に消滅してしまいます。まず、占領済みのコロニーレーザー砲にカーソルを合わせ、Aボタンを押します。砲撃範囲が白枠で表示されるので、L・Rボタンで攻撃方向を選びます。（この時、コロニーレーザー砲上にユニットが乗っていると充填作業が行えません。）方向を選んだ後、Aボタンを押すと白枠が画面から消え、充填状態になります。3ターン後自軍のフェイズが始まると同時に、自動で発射されます。ただし、充填中のコロニーレーザー砲が敵に占領されると、発射は中止となります。

固定砲台



占領することにより、コントロールできます。カーソルを合わせてAボタンを押すと、白く射程が表示されます。4ヘックス内の敵ユニットに攻撃することができます。

コロニー落とし



コロニー落としは占領した廃棄コロニーを地球や月に落下させて、地上のユニットを一気に壊滅してしまう恐ろしい兵器です。地上の被害範囲のユニットは全滅し、占領物は中立状態に、さらに地形は全て荒れ地になってしまいます。占領済みの廃棄コロニーにカーソルを合わせ、Aボタンを押すと移動可能範囲が白く表示されます。カーソルを移動先に合わせ、Aボタンで移動します。この移動を何度か繰り返し、廃棄コロニーを地球か月の降下ヘックスまで移動させると、地上に降下していきます。

MS／戦艦のレベルアップ

【MS】

それぞれのMSには1→2→3→4→5→Aceの順に6段階のレベルがあります。MSバトルで2回勝ち抜くと1ランクアップします。また、戦艦の場合は1隻の撃沈で1ランクアップします。

◆レベルアップの成果

機動力 戦闘時の移動速度がアップします。

防御力 攻撃を受けたときのダメージが少なくなります。

回避率 コンピュータが操作するMSが、敵の攻撃を回避する確立が高くなります。

★レベルアップ変身 MSによっては、レベルがAceに達した時戦艦に搭載すると、さらに強力なMSへと変身します。

【戦艦】

戦艦には1→2→Aceの順に3段階のレベルがあります。レベルアップの条件はMSと同様です。

◆レベルアップの成果

連射力 戦闘時の連射速度がアップします。

防御力 攻撃を受けたときのダメージが少なくなります。

移動スピード バトル中の移動が速くなります。

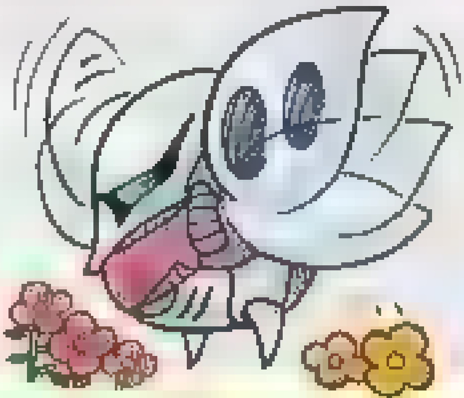
ゲーム終了後の判定

指定ターン終了か、勝利条件を満たした時点でゲームは終了となります。

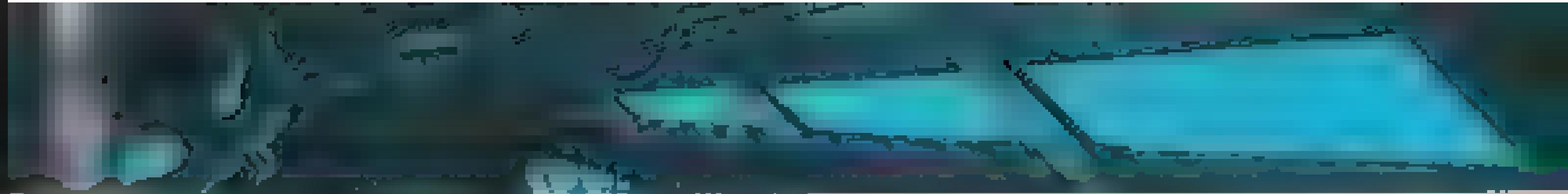


ユニット種類別移動力消費量一覧

ＭＳの特性により、地形によっては入れない地形もあります。



地形	凡例	万能戦艦／地上ＭＳ	宇宙艦／水陸両用ＭＳ	地上艦／飛行ＭＳ	ジュピトリス・ラビアンローズ／万能飛行ＭＳ	万能ＭＳ／水中専用ＭＳ	宇宙ＭＳ／
地球	平地	1	*	1	*	1	*
		1	1	1	1	*	
地球	砂漠	1	*	1	*	2	*
		2	3	1	1	*	
地球	氷原	1	*	1	*	2	*
		2	2	1	1	*	
地球	森林	1	*	1	*	2	*
		2	2	1	1	*	
地球	ジャングル	1	*	1	*	2	*
		2	2	1	1	*	
地球	深海	1	*	1	*	*	*
		*	5	1	*	1	
地球	浅海	1	*	1	*	4	*
		3	1	1	1	2	
地球	地球山岳	*	*	*	*	*	*
		*	*	*	*	*	
地球	都市	1	*	1	*	2	2
		2	2	2	2	*	
地球	基地	1	*	1	*	2	*
		2	2	2	2	3	
地球	シャトル基地	1	*	1	*	2	*
		2	2	2	2	*	
地球	砲台	1	*	1	*	2	*
		2	2	2	2	*	
地球	コロニー落下跡	1	*	1	*	3	*
		2	3	1	1	*	



月

平地



1	1	*	*	1	1
*	*	*	1	*	/

岩石



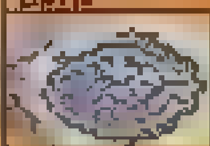
1	1	*	*	2	2
*	*	*	1	*	/

山岳



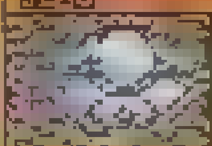
*	*	*	*	*	*
*	*	*	*	*	/

都市



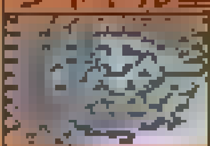
1	1	*	*	2	2
*	*	*	2	*	/

基地



1	1	*	*	2	2
*	*	*	2	*	/

シャトル基地



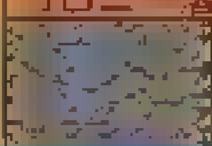
1	1	*	1	2	2
*	*	*	2	*	/

砲台



1	1	*	*	2	2
*	*	*	2	*	/

コロニー落下跡



1	1	*	*	3	3
*	*	*	1	*	/

宇宙

宇宙空間



1	1	*	1	1	1
*	*	*	1	*	/

宇宙暗礁



1	1	*	1	2	2
*	*	*	2	*	/

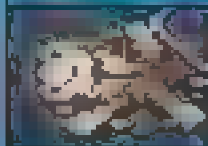
宇宙

隕石地帯



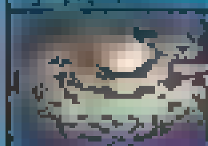
*	*	*	*	*	*
*	*	*	*	*	/

コロニー



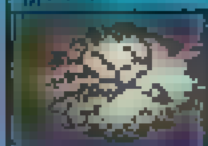
1	1	*	1	2	2
*	*	*	2	*	/

宇宙基地



1	1	*	1	2	2
*	*	*	2	*	/

砲台



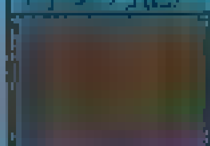
1	1	*	1	2	2
*	*	*	2	*	/

大気圏



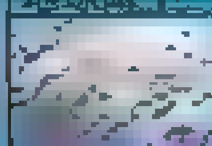
1	1	*	1	4	3
*	*	*	4	*	/

月引力圏



1	1	*	1	4	3
*	*	*	4	*	/

地球降下



6	*	*	*	*	*
*	*	*	*	*	/

月降下

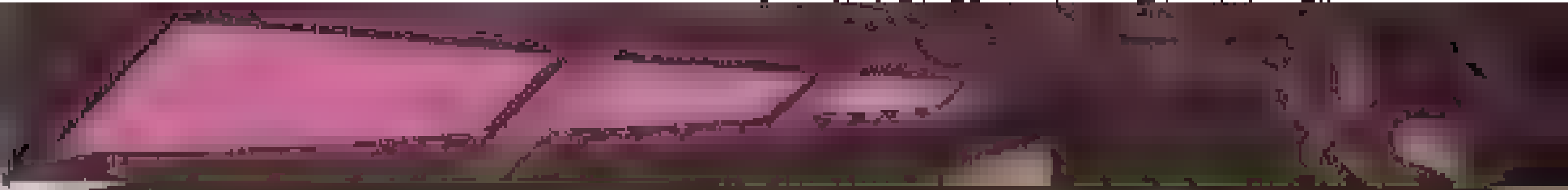


6	6	*	*	*	*
*	*	*	*	*	/

コロニーレーザー



1	1	*	1	2	2
*	*	*	2	*	/

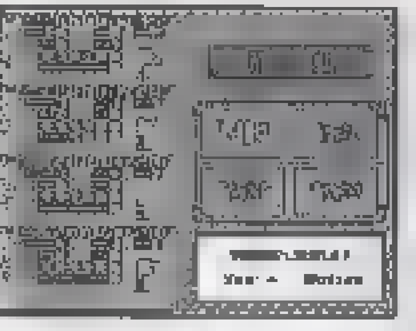


対戦プレイ（最大4人同時プレイ）



ルール設定画面でPLAYERの設定を両軍とも「USER」にし、コントローラ2をスーパーファミコン本体に接続してください。その他の操作は1プレイヤーの場合と同じです。
また、別売りマルチプレイヤー5対応機器と人数分のコントローラーを用意すれば、最大4軍対決（4人同時プレイ）が可能です。

同盟



他の軍勢と手を組んで味方同士になることができます。相互利益をもたらすもので、同盟には以下の2つの効果があります。

1:アクションバトルで味方ユニットとして戦闘に参加します。

2:同盟国のMSを生産できるようになります。

◆同盟の結び方

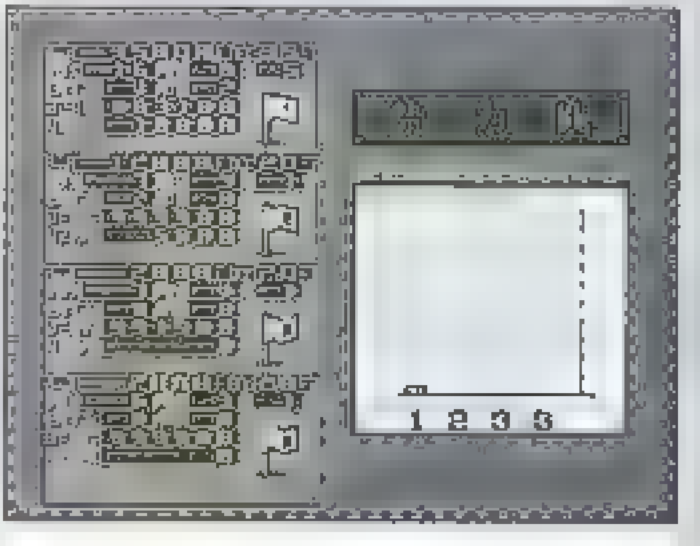
サブメニューの「同盟」で、相手を選びます。

◆同盟の破棄

プレイヤーは同盟国のユニットを攻撃することで、いつでも同盟を破棄することができます。

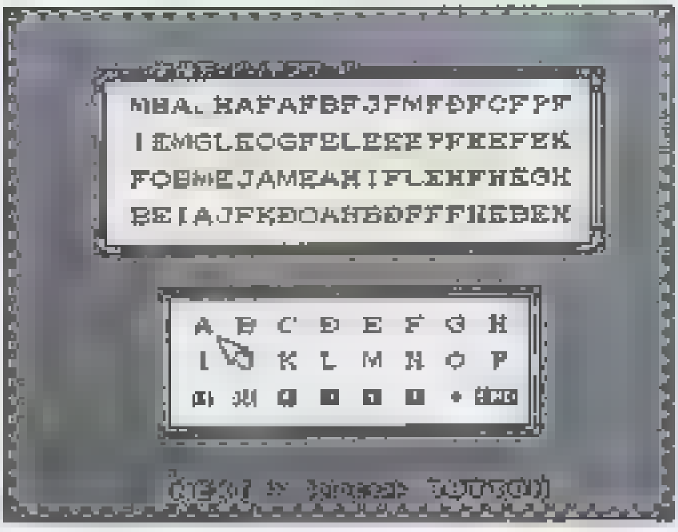
セイリョク比の見方

ポイントが棒グラフで表示されます。



生産リストのパスワード表示

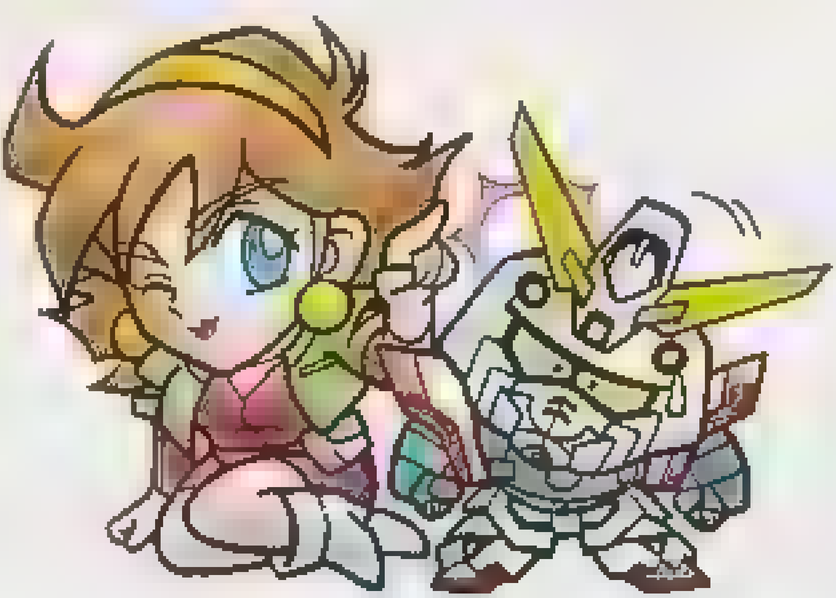
ツールの設定で生産モードをONにしていると、サブメニューのコンフィグで、現在の生産リストのパスワードが表示されます。書き留めてください。また、パスワードの入力も行えるので、パスワードを入力した後に、ENDを選択してAボタンを押してください。生産リストがパスワードのものに変わります。



マルチプレイヤー5対応機器(別売り)の使用方法

このゲームはマルチプレイヤー5対応のゲームです。通常のコントローラーをスーパーファミコン本体の1P側に、マルチプレイヤー5を2P側に差し込み、2～4人用の各コントローラーをマルチプレイヤー5の各コネクタに差し込んでください。

※3人以上で遊ぶ場合は、マルチプレイヤー5のセレクトを3～5Pにセットしてください。



12軍の所属モビルスーツ

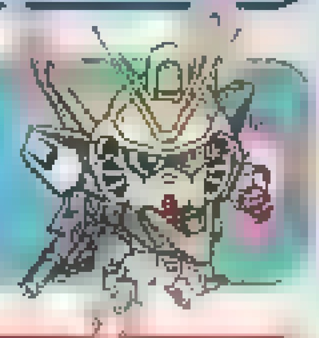
連邦軍

●ガンタンク●ガンキャノン●ガンダム●ジム●アクアジム●ボール
●ジムII●ガンダムNT1●GP01フルバーニアン●ジェガン
●リ・ガズィ●GP02サイサリス●ジャベリン
●GP03デンドロビウム●νガンダム●F91●ジェムズガン

エゥーゴ

●アクアジム●ネモ●ガンダムMk－II●リックディアス●メタス
●ジムIII●百式●ディジェ●Zガンダム●ZZガンダム

リガ・ミリティア



●アクアジム●ジャベリン●ジェムズガン
●ガンイージ●Vガンダム●V2ガンダム

公国軍

●旧ザク●ザク●グフ●ザクマリナー●ゴック●ドム●ズゴック
●アッガイ●ザクレロ●グラブロ●ゾック●ギャン●ゲルググ●ビグロ
●ブラウ・ブロ●エルメス●ジオング●ケンプファー●ビグザム

デラーズ・フリート

●旧ザク●ザク●ザクマリナー●ドム●ズゴック●ゲルググ
●ヴァルヴァロ●ガーベラテトラ●ノイエジール

ネオ・ジオン

●ザク●ザクマリナー●ドム●ズゴック●ゲルググ●ジオング
●ギラドーガ●ヤクトドーガ●サザビー●αアジール



アクシズ
●ザクマリナー●ガザC●ガルスJ●ズサ●ガザD●ガ・ゾウム
●ドライセン●カプール●キュベレイ●ザクⅡ改●Rシャジャ
●リゲルグ●ハンマハンマ●バウ●ジャムルフィン●ゲーマルク
●ドーベンウルフ●クイン・マンサ

ティターンズ
●アクアジム●ハイザック●ガルバルディーβ●マラサイ
●アッシマー●ギャプラン●バーザム●バイアラン●バウンドドック
●サイコガンダム●ガブスレイ●ハンブラビ●サイコガンダムMk-Ⅱ

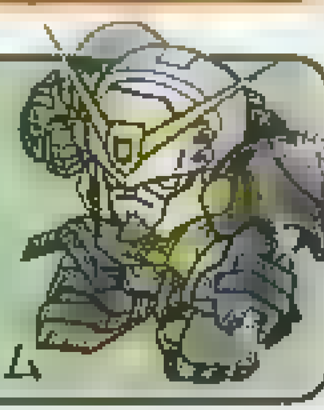
ジュピトリス
●アクアジム●ハイザック●マラサイ●ギャプラン●メッサーラ
●ボリノーク・サマーン●パラス・アテネ●ジ・オ

クロスボーン・バンガード
●デナン・ゾン●デナン・ゲー●ベルガ・ダラス
●ビギナ・ギナ●ラフレシア



ザンスカール帝国
●ゾロ●ガルグイユ●ゲドラフ●トムリアット●アビゴル
●コンティオ●ザンネック

コロニー国家連合
●ジム●ジムⅡ
●ジムⅢ●ジェガン●ジャベリン●ジェムズガン
●シャイニングガンダム●ドラゴンガンダム
●ガンダムマックスター●ガンダムローズ
●ボルトガンダム●マスターガンダム●ウイングガンダム



「ガンダム」ジョイントキャンペーン G ANNIVERSARY実施！



合計5,000名様

ガンダムのゲーム&ビデオを買って、超カッコイー！ ガンダムオリジナルグッズを当てよう！！

このページに付いているクーポン券で応募できます。クーポン券を集めることによって、お好きなA～Dのコースに応募することができます。

コースA	クーポン券1枚で	オリジナルGピンバッチ	計1,000名様
コースB	2枚で	オリジナルGビデオ	計500名様
コースC	3枚で	オリジナルGジャンパー	計200名様
コースD	4枚で	スペシャルGジャンパー	計20名様

つまり、クーポン券を3枚持っている場合には、Aコースに3回、またはAコースに1回とBコースに1回、またはCコースに1回応募するパターンを自分の好みで選択して応募することができます。
さらに、すべてのコースを対象に、抽選にはずれてしまった人の中から3,280名様にオリジナルステッカーをあげてしまうWチャンスもあります。

クーポン券の付いている商品

ゲームソフト［発売元・(株)バンダイ］

スーパーファミコンソフト「SDガンダム パズル」（仮称）☆
スーパーファミコンソフト「新機動戦記ガンダムW」（仮称）☆
スーパーファミコンソフト「機動戦士Zガンダム」（仮称）☆
※他にも対象になるソフトは増えていきますので、雑誌広告、店頭ポスター等をご覧ください。

ビデオソフト【発売元　バンダイビジュアル(株)】

「新機動戦記ガンダムW」

	ビデオカセット 各¥6,000(税抜)	レーザーディスク 各¥9,515(税抜)
1995年12月18日発売	Vol. 1&2	Vol. 1☆
1996年 1月25日発売	Vol. 3&4	Vol. 2☆
2月25日発売	Vol. 5&6	Vol. 3☆
3月25日発売	Vol. 7&8	Vol. 4☆

「機動戦士ガンダム第08MS小隊」

	ビデオカセット 各¥4,660(税抜)	レーザーディスク 各¥4,660(税抜)
1996年 1月25日発売	Vol. 1	Vol. 1
2月25日発売	Vol. 2	Vol. 2
3月25日発売	Vol. 3	Vol. 3

ビデオソフトのお問い合わせ　バンダイビジュアル(株)東京本社　☎03-5828-3001

☆印はクーポン券が2枚、無印は1枚付いています。

《応募方法》

まず官製ハガキに（1）郵便番号&ご住所（2）氏名（3）年齢（4）電話番号（5）ご希望のコース名を明記の上、1口分のクーポン券を貼ってご応募ください。お一人様につき1人で何回でもご応募できます。ただし、ハガキ1枚につき1回分となりますのでご注意ください。

《応募先》

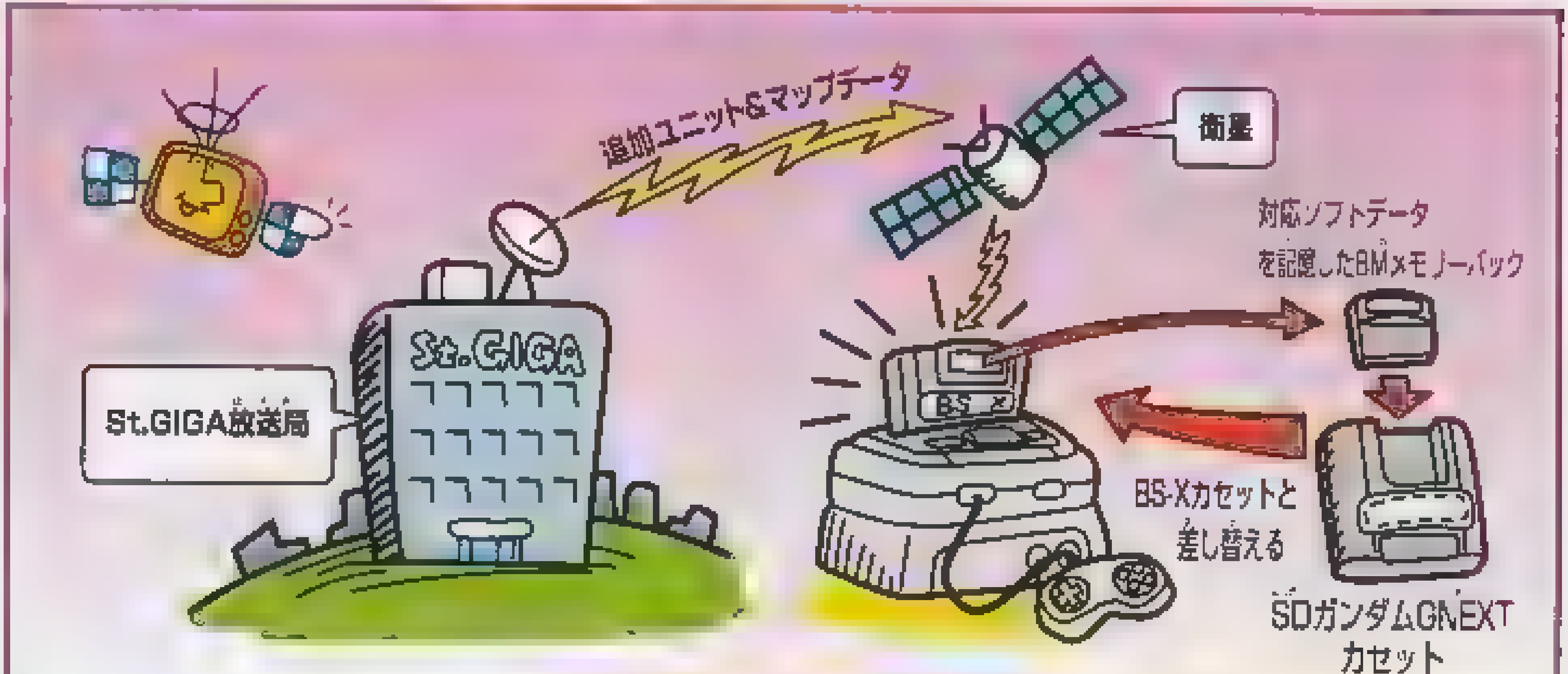
〒111
東京都台東区駒形2-5-5
小宮ビル　スタジオスタット
「ガンダム」ジョイントキャンペーン係

最終締め切り 1996年5月31日(金) 当日消印有効
抽選は2回　1996年2月29日(木)締め切り分と1996年5月31日(金)締め切り分です。それぞれ2,500名様があたります。
発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

衛星放送の受信方法

放送局から送信されたデータはサテラビューの衛星放送専用カセット「BS X」で受信し「メモリーパック」に記録します。その「メモリーパック」を「SDガンダムGNEXT」カセットにセットし、BS Xカセットと差し替えます。すると衛星からの最新のユニットデータやマップデータでのゲームを楽しむことができます。

[illegible]」[illegible]している人だけの楽しい特権！！



番組終了後の自由な時間に受信したデータを楽しむことができます。

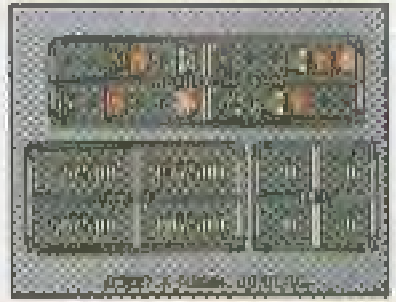
※電源を入れたままメモリーパックの抜き差しをするとデータが壊れる恐れがありますので、絶対に行わないでください。

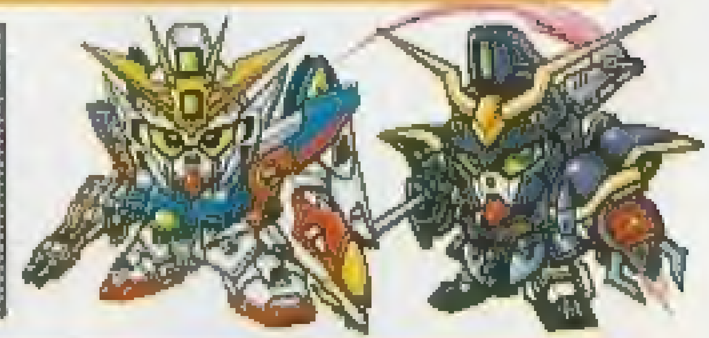
受信したデータでの遊び方

セントギガ衛星データ放送『スーパーファミコンアワー』で受信できる「SDガンダムGNEXT」用のデータは、「新ユニット」と「新マップ」です。

新ユニット

新しいユニットデータを追加してゲームを楽しむことができます。それらは、新たな陣営サテラビュー軍として登場しますので、『ルールの設定』（P8を参照ください）のORGANIZATIONで選択してください。

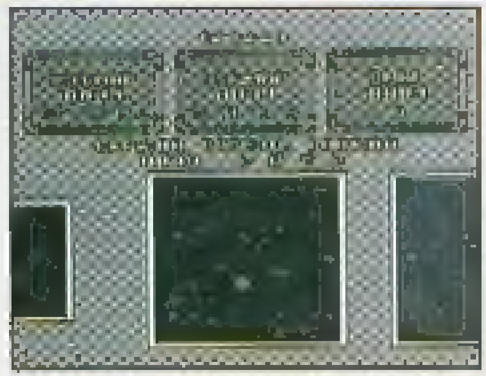


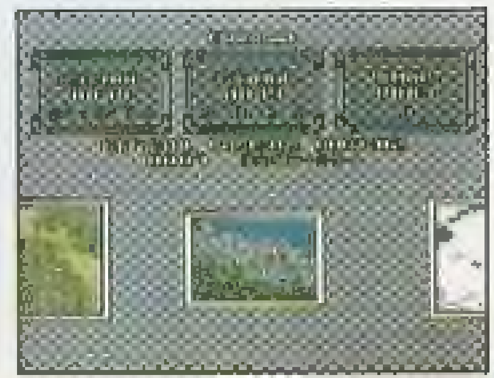


新マップ

新しいマップデータを追加してゲームを楽しむことができます。それらはCONFIGMAPモード（P3を参照ください）のマップの選択画面に、新たなマップとして登場します。内容は、地球マップ3つと宇宙マップ3つの予定です。

※新マップで遊べるのはCONFIGMAPモードだけです。





★メモリーパック使用時にセーブされたデータはメモリーパックをはずした状態では使用できません。

◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀ データ送信の期間 ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶

セントギガ衛星データ放送『スーパーファミコンアワー』
1996年1月1日（月）から毎日、1日2回放送予定
BS対応カセットアワーで12:00～と21:00～放送予定。

1月1日（月）～1月31日（水）	追加ユニットデータ※
2月1日（木）～3月31日（日）	追加ユニットデータ※ 追加マップデータ

※上記のユニットデータは、同じ内容です。

詳しい放送日程、放送時間については、任天堂サテラビューサービスセンターにお問い合わせください。また、サテラビュー関連の記事が掲載されている雑誌などもご確認ください。

※上記の放送時間帯は、今後都合により止むを得ず変更される場合がありますので、サテラビュー関係の記事が掲載されている雑誌等の番組案内であらかじめご確認いただくことをおすすめいたします。

●スーパーファミコン専用衛星放送アダプタ「サテラビュー」または放送に関するお問い合わせは下記へ

任天堂サテラビューサービスセンター

《電話番号》東京 ▶ 03-5350-8686
大阪 ▶ 06-300-5555
《受付時間》AM10:00～PM9:00（土日も受け付けています。）

●ゲーム内容、データの利用法に関するお問い合わせは下記へ

バンダイお客様相談センター

《電話番号》03-3847-6666
《受付時間》AM10:00～PM4:00（月～金曜日、祝日を除く）
〈住所〉 〒111-81 東京都台東区駒形2-5-5

※電話番号はよく確かめてお間違いのないようにご注意ください。

⚠ 注　意

健康のため、ゲーム画面からできるだけ離れてご使用ください。
長時間使用する時は、適度に休憩してください。めやすとして1時間ごとに10〜15分の小休止をおすすめします。
スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

⚠ 警　告

火災や感電を防止するために次のことを必ず守ってください。

●使用後はACアダプタ(HVC-002)をコンセントから必ず抜いておいてください。

〈使用上のお願い〉

●精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管及び強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。
●端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
●シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
●カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。
●サテラビューご使用の場合は、使用後もサテラビュー専用ACアダプタ(SHVC-032)をコンセントから抜かないでください。
●ゲームによっては圧縮データを展開する黒い画面が、しばらく表示されることがありますが、故障等ではありません。

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフトの内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、相談センターまでご一報ください。

バンダイゲームステーション

このソフトの内容についてのご質問は、**03-3847-5090**

〔受付時間/月曜～金曜日(祝日を除く)10時～16時〕にお問い合わせください。

- 電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにしてください。
- 受付時間外の電話はおさけください。
- 東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れのないようにしてください。

《お買い上げのお客様へ》 商品についてお気づきの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。住所 、電話番号、保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター

(関東) 台東区駒形2-5-5	〒111-81	☎ 03-3847-6666
(関西) 大阪市北区豊崎4-12-3	〒531	☎ 06-375-5050
(中部) 名古屋市昭和区御器所3-2-5	〒466	☎ 052-872-0371

- 電話受付時間　月曜～金曜日（祝日を除く）10時～16時
- 電話番号はよく確かめて、お間違いのないようご注意ください。

【故障品について】

お買い上げいただいた商品が正常に作動しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった時などは、バンダイお客様相談センターまでご一報ください。なお、お客様の不注意による故障や破損、長期の使用による故障、中古品など当社の責任によらないものには対応できませんので、ご了承ください。

SUPER Famicom マルチプレイヤー5 対応

このマークはスーパーファミコン用マルチプレイヤー5のマークが表示されている機器、または標準コントローラのみでもご使用可能なソフトであることを示します。

発売元　株式会社バンダイ
マルチメディア事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81